

**ESTRATEGIA PEDAGOGICA MEDIANTE LAS TIC PARA LA APREHENSION DE
LA COMPRESION LECTORA EN NIÑOS DE SEGUNDO “A” DE PRIMARIA DE LA
INSTITUCION EDUCATIVA SAN JOSÉ DE ACHÍ**

Elaine Carolina Daza Daza

Karina Palencia Grajales

Maribel del Carmen Ruiz Díaz

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Docente tutor

Yesid Manuel Hernández Ríao

Doctor en educación

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Cartagena, septiembre de 2020

Resumen

Este proyecto de intervención educativa nace a partir de la necesidad de mejorar la competencia lectora de los estudiantes de segundo de primaria de la institución educativa San José de Achí, pues en reiteradas pruebas demostraron tener poco interés por la lectura conllevando a no comprender los texto académicos propuestos por los docentes, debido a lo cual planteamos a través de las TIC una sólida estrategia que podría solucionar los problemas de comprensión lectora, esta tuvo como propósito principal atraer a los estudiantes por medio de un mecanismo didáctico digital el gusto por la lectura y en consecuencia mejorar su comprensión lectora mediante las tecnologías de la comunicación que no solo favorecen a la actividad de aprender sino también de enseñar , cabe resaltar que vivimos en una Era tecnología donde la enseñanza debe adecuarse a las necesidades que se contemplan en el diario vivir .

Palabras claves: comprensión lectora, estrategia pedagógica, TIC, infantes

Abstract

This educational intervention Project is born from the need to improve reading competences for second graders in the school ‘San José de Achí’ considering that repeatedly they showed little interest in reading, which entailed their not understanding academic texts suggested by teachers. For this reason, we laid out a solid strategy that, through the ‘TICs’ (Communication and information technologies), may solve these reading comprehension issues. The main goal of this approach was to draw interest from these students to reading through a digital and didactic mechanism, and consequently enhancing their reading comprehension skills by using the aforementioned technologies, which don’t only enhance learning but also teaching. It is important to point out that we are living in a technological age where education must adapt to the needs of everyday life.

Keywords : reading comprehension , Pedagogic strategies, TICs, infants

Tabla de contenido

	Pág.
1. Problema.....	6
1.1 Planteamiento del problema.....	6
1.2 Formulación del problema	8
1.3 Objetivos	8
1.3.1 Objetivo general	8
1.3.2 Objetivos específicos.....	8
1.4 Justificación	9
2. Marco referencial.....	11
2.1 Antecedentes investigativos.....	11
3 Diseño de la investigación.....	17
3.1 Enfoque y tipo de investigación.....	17
3.2 Línea de investigación institucional.....	18
3.3 Población y muestra.....	18
3.4 Instrumentos de investigación	18
4.Estrategia de intervención	20
5 Conclusiones y recomendaciones.....	24
Referencias	25
Referencias	25

Anexos.....	26
-------------	----

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

Se ha reflejado mediante pruebas de competencias nacionales (prueba SABER 3° 5° 9° 11° y SABER PRO) e internacionales (pruebas PISA 2018) que existe una evidente carencia en comprensión lectora por parte de los estudiantes colombianos, esto se traduce en que “leer” no está siendo relacionado con entender o comprender, ya que unir o entrelazar sílabas y frases no puede asimilarse como un mecanismo suficiente para saber leer. La acción que implica la lectura debe estar encaminada a entender las palabras no de manera aislada, sino entenderlas y sobretodo comprenderlas en un contexto determinado por los textos, es por esto que, si se limita al estudiante a solo aprender a unir vocales y letras sin asimilar un escrito, se estará limitando el verdadero fin que tiene un texto, que no es solo ser leído sino comprendido. Lo anterior conlleva a consecuencias negativas: un ejemplo de esto es que el estudiante tendrá un limitado vocabulario o podría encontrarse en un estado de frustración ante la lectura de cualquier texto.

Es así, como hace parte del saber leer, comprender un texto, entender qué información quiere transmitir el autor al lector y para lograr esto es necesario la deducción, está lleva al propósito de digerir la lectura como compete. La solución a esta problemática debe contemplarse desde temprana edad junto a otras prioridades académicas como lo son: las sumas o las restas. Debe hacer parte del pensum académico de los colegios y siendo prioridad para estos la enseñanza de esta competencia. Es así, como los psicólogos cognitivos expresan que la mejor etapa para aprender a leer es la niñez, de 2 a 5 años, pues el infante absorbe con mayor capacidad el conocimiento que se le pretende transmitir, por lo anterior se hace menester traer a colación la importancia que tiene aprender a leer desde temprana edad, la capacidad de captación es mayor

en la medida en que se aprenda una tarea cuanto más joven se es, de igual forma sucede con la comprensión lectora, es una habilidad que debe ir de la mano con la aprehensión de la lectura a partir de edades estimadas para aprender a leer.

Frente a este suceso, en la sede principal de la Institución educativa San José de Achí los estudiantes de tercero “A” de primaria han presentado dificultades al ser evaluados en las pruebas SABER 3° ya que se ha evidenciado por los resultados de dichas pruebas que estos alumnos poseen vacíos conceptuales entorno a la lectura y tienen carencias en cuanto a competencia lectora al momento de resolver el cuestionario que se les presenta a partir de un texto. Esto demuestra un progresivo retroceso académico pues estos mismos estudiantes apuntan a que los textos les parecen aburridos y tediosos haciendo que pierdan interés por la asignatura, la escritura y la lectura.

Es por lo anterior que el presente proyecto estará encaminado a trabajar desde el curso segundo “A” de primaria de la Institución Educativa San José de Achí, para reforzar desde cursos tempranos la competencia lectora y la búsqueda de afianzar la comprensión de lectura a partir de las TIC

Por tanto, para el docente enseñar en primaria resulta un reto en muchos sentidos, pues se está trabajando con estudiantes menores de edad (infantes) estos suelen ser curiosos, enérgicos, con dificultad para concentrarse en una tarea si esta no le resulta llamativa. En consecuencia, se necesitan crear nuevas estrategias para enseñar, hallar herramientas innovadoras es fundamental, las TIC fungen como un mecanismo didáctico y avanzado en la Era de la digitalización, cabe resaltar que las generaciones que conforman las aulas de primaria con el paso del tiempo serán distintas y la enseñanza debe ir al ritmo de la sociedad en constante cambio.

1.2 Formulación del problema

Ante la problemática planteada y teniendo en cuenta la preponderancia que ha adquirido el periodo de la digitalización como mecanismo para la enseñanza y la comunicación, ésta propuesta de intervención disciplinar, busca responder la siguiente pregunta ¿Cómo fomentar la comprensión lectora a partir de las TIC en el proceso del aprendizaje en los estudiantes de segundo “A” de la Institución Educativa San José de Achí?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Desarrollar la competencia lectora de los estudiantes de segundo “A” de la Institución Educativa San José de Achí sede principal por medio de las TIC a través de estrategias tecnológicas de la comunicación

1.3.2 Objetivos específicos

Estimular a los niños y niñas de segundo “A” de la Institución Educativa San José de Achí a través de cuentos por medio de las TIC a crear un hábito de lectura

Fortalecer mediante las diferentes estrategias pedagógicas como lo es el uso de aplicaciones digitales la comprensión lectora, generando así el fortalecimiento de lectura crítica e interpretativa

Promover a los niños y niñas de segundo “A” de la Institución Educativa San José de Achí el descubrimiento de las diferentes funciones que puede tener la lectura

1.4 Justificación

La comprensión de textos es una actividad constructiva compleja de carácter estratégico que implica las interacciones de características del lector y del texto, dentro de un contexto determinado (Palomino, 2011) luego entonces la comprensión crea el escenario propicio para que el lector aterrice en la hermenéutica de las palabras que va leyendo, de esta manera se contextualizan las palabras y su significado, en esto radica su verdadera importancia.

Cabe mencionar que a medida que el alumno crece y así mismo avance a niveles académicos la complejidad del texto será mayor, si no se poseen las bases académicas suficientes que se presentan en la formación primaria, el estudiante tendrá dificultad a la hora de comprender un texto en bachillerato o en su educación superior, por lo anterior es necesario asumir desde temprana edad esta problemática que acarrea a muchos estudiantes ya sea en los colegios o en la universidades, tornándose una tarea en su formación académica.

Ahora bien, cualquier conocimiento que se quiera transmitir a un estudiante infante se debe hacer con ingenio y estrategias lúdicas, esto con el fin de capturar su atención y mantenerla. Así mismo debe lograrse que el estudiante tenga permanentemente la motivación, es por ello que se debe aprovechar las herramientas con las que contamos; juegos y tecnología. Mediante lo anterior se han creado aplicaciones diseñadas exclusivamente a facilitar el aprendizaje y la comprensión del alumno, y por medio de un equipo de computador, Tablet, incluso celular podrá realizar actividades desde su hogar, esto para fomentar el aprendizaje.

Por tanto, al incluir la comprensión lectora en un marco de juego por medio de la tecnología, se busca que el alumno logre tener una conexión con el conocimiento que se le está transmitiendo a través de una actividad individual ,lo cual resulta provechoso pues le da un sentido de independencia al ser quien controla la herramienta por la cual se le está enseñando, y por medio de dibujos, imágenes, videos, personajes con movimiento propio estará en constante motivación para seguir aprendiendo aunque para este solo sea un juego “... no hay que olvidar que el interés también se crea, se suscita y se educa, y depende no en pocas ocasiones del entusiasmo y la presentación que hace un profesor de determinada lectura y de las posibilidades que sea capaz de explotar” (Solé, 1992, pág. 34) .

Es así como el juego y aprendizaje van ligados históricamente, el juego debería implicar un cierto grado de capacidad de acción, que posibilite que los niños adopten un papel activo y sean dueños de sus propias experiencias, además de permitir reconocer y confiar en que son capaces, autónomos y agentes de su propia trayectoria de aprendizaje lúdico. (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, 2018)

En la actualidad se ha evidenciado un surgimiento de las tecnologías como mecanismo del aprendizaje, pues estamos inmersos en la era de la digitalización y en concordancia con estas dos propuestas que son el aprendizaje y la era digital, nos encontramos en un plano donde el aprendizaje debe hacerse más didáctico y enriquecedor para el estudiante, mediante juegos de lecturas y preguntas, todo aquello de la mano de una propuesta lúdica que permita fortalecer las conceptos anteriormente mencionadas, con ello se busca que el estudiante cree entusiasmo por la lectura y a su vez aprenda a comprender lo que subyace en la narrativa, así se puede gestar en él un conocimiento necesario para su vida académica y social.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

2.1.1 Internacional

Con el propósito de indagar diferentes estudios realizados en este estadio de conocimiento, tuvimos en consideración algunos referentes nacionales e internacional. Entorno a la temática que subyace en esta propuesta de investigación, fue necesario establecer estudios enfocado en experiencias similares a las que se encamina este proyecto, pero ligados a otros contextos socio-culturales, por tanto, se identificó en España; como un antecedente internacional un trabajo de investigación titulado: “Estrategias para mejorar la comprensión lectora a través de las TIC Strategies to improve reading comprehension through information and communication technologies”

(Montoya Álvarez, Gómez Zermeño, & García Vázquez, 2016) Esta investigación fue publicada por la revista Edmetic de la Universidad de Córdoba, España. En esta se plantea la eficacia que posee la modalidad b-learning, un sistema de modelo mixto de educación que consiste en enseñar de forma presencial y a su vez aprender por medio de recursos digitales contribuyendo así al progreso de la comprensión lectora de niños de sexto grado.

Al revisar este estudio se evidenciamos que las implementaciones de estrategias se clasificaron de acuerdo a los intereses del lector y se dividieron en tres momentos principales: previo a la lectura haciendo referencia a la preparación del texto con preguntas de ¿por qué debe leerse? ¿qué se va a leer? ¿para qué se va a leer?, durante la lectura el lector identifica información útil, estrategias de predicción para anticipar y después de la lectura permite la realización de síntesis,

pero para esto debió comprenderse en su totalidad el texto, tales estrategias fueron propuesta por la autora Isabel Solé.

La metodología utilizada consistió en un curso b-learning con la plataforma moodle y aplicación de estrategias anteriormente citadas para desarrollar la competencia lectora

Esta investigación utilizó dos pruebas como instrumento (pre-test y post-test) sustentadas en cuestionarios, esto con el fin de evidenciar la incidencia y resultados obtenidos con la modalidad b-learning, utilizaron 70 participantes los cuales fueron divididos en dos grupos, uno denominado grupo experimental (con menor desempeño) en este grupo se introdujeron las estrategias digitales y el segundo grupo determinado como el grupo de control donde no hubo implementación de estrategias digitales ni otras de apoyo relacionadas a estas.

El resultado arrojó que el desempeño del grupo experimental fue muy superior en comparación con el grupo de control el cual no poseía las herramientas digitales ni similares, como resultado de esta investigación se obtuvo la elaboración de un manual de estrategias que pueden utilizarse por los docentes con el propósito de mejorar la calidad educativa de los estudiantes.

De igual forma se vinculó esta intervención con el trabajo titulado “La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora”

2.1.2 Nacional

Como segundo antecedente, se tomó un proyecto de grado denominado “estrategia de motivación a la lectura mediada por las tic como herramienta para mejorar los niveles de comprensión lectora de los estudiantes del grado 3º de la institución educativa Felipe Santiago escobar” presentado por María Elena Córdoba Castrillón, Claudia Patricia Dager Ochoa, Mariell

Johanna Zamora García. Promovido por la fundación universitaria los libertadores. Este proyecto de grado tuvo como objetivo desarrollar la motivación por la lectura y de igual manera aumentar los niveles de competencia lectora de los estudiantes. se observó a la población estudiantil para identificar el problema principal descubriendo así que los estudiantes tenían bajo rendimiento en comprensión lectora y que esto estaba ligado al poco agrado que tenían por la lectura detonando en el nulo pensamiento crítico, déficit de capacidad de síntesis e incapacidad por retener información .Se utilizó un método cualitativo en la investigación, tuvo como población participe 90 estudiantes de grado tercero y tres docentes de humanidades del área lengua castellana

En principio se utilizó la encuesta como instrumento de diagnóstico y de seguimiento para evaluar el grado de aceptación que podría tener implementar estrategias digitales, todos los estudiantes respondieron de manera afirmativa y argumentaban el agrado que sentían al poder utilizar dispositivos tecnológicos como método de enseñanza

La propuesta presentada estuvo encaminada en crear una estrategia didáctica motivacional de lectura por medio de la plataforma Moodle por el cual incorporaron videos educativos y actividades diversas, todo con la guía y acompañamiento del docente

Este proyecto se encuentra íntimamente ligado a lo que aspiramos a lograr con nuestra propuesta de intervención, pues establece las ventajas que tuvo su proyecto al reflejar que los estudiantes obtienen una mayor motivación, para los profesores fue muy fructífero pues les permitió mejorar su práctica de enseñanza, los padres también fueron partícipes de este proceso ayudando a los niños y niñas en sus tareas, así mismo se demostró que el manejo y la interacción de la plataforma por parte de los estudiantes no fue de mayor dificultad en el desarrollo del

proyecto, se concluyó que la motivación del estudiante es un factor que influye en el proceso de lectura comprensiva.

Como tercer antecedente citaremos el trabajo de grado llamado “Prendo y aprendo: con las tic comprendo” tiene por autores José Nevardo Alzate Alzate, Juan Guillermo Grisales López & Ana María Pérez Alcaráz este proyecto tuvo como objetivo mejorar la comprensión lectora de los estudiantes de quinto grado de la Institución educativa León XIII del peñol a través de una colección de recursos digitales denominada Corevia que a su vez pretendió promover el gusto por la lectura, este proyecto se enmarca en un modelo cualitativo, la población a la cual fue dirigido este trabajo consta de 180 estudiantes, la muestra tomada para la realización del proyecto fue de 30 estudiantes ,se utilizó técnica de encuesta y observación sistemática , en la fase de ejecución se utilizó como estrategia de medio un blog que contendría “la colección de recursos virtuales para el aprendizaje” Corevia mediante el uso de OVAS “objetos virtuales de aprendizaje” estos comprenden: cuentos interactivos, audiolibros de cuentos clásicos, video cuentos de cuentos clásicos, cuentos clásicos para leer , se concluyó por medio de esta investigación que las herramientas que involucren juegos favorecen a una mejor motivación, el estudiante moderno está sincronizado con los medios tecnológicos , con la inclusión de Corevia hubo mejoras en la relación estudiante-maestro y las pruebas relacionadas con competencia lectora en la institución han mejorado.

2.2 Marco teórico

2.2.1 Comprensión lectora: Conceptos y definiciones

Es menester que para comprender y abordar el tema propuesto es pertinente conocer las distintas definiciones que han aportado diferentes autores sobre este tema.

Se puede entender la comprensión lectora como la capacidad de razonar lo que el autor ha querido expresar en un texto, relacionándolo con lo que el individuo ya sabe y conoce; además, contiene la capacidad de expresar una opinión crítica sobre el mismo (Nuñez, 2006) es así como el niño o la niña mediante la capacidad de comprender un texto lo asimilará y ayudará a formar criterios propios de los mismos, generando en el alumno un juicio o perspectiva acerca de lo que lee.

Para el programa para la evaluación internacional de estudiantes (Pisa,2018) la comprensión lectora es “la capacidad de un individuo para comprender, emplear información y reflexionar a partir de textos escritos, con el fin de lograr sus metas individuales, desarrollar sus conocimientos y potencial personal y participar en la sociedad”. Se deduce de esto que la comprensión lectora debería entenderse como un instrumento que ayuda a la formación integral, pues no solamente cumple su fin en el ámbito académico, sino que facilita el crecimiento interdisciplinar no agotándose solamente en un esquema escolar o universitario.

Para que los niños desarrollen la competencia lectora es necesario que desarrollen la conciencia fonética; que descubran y utilicen el principio alfabético, incluyendo las operaciones de análisis y síntesis con fonema y grafías; que lean con fluidez y utilicen estrategias que les permitan dar sentido a los símbolos escritos. (Gómez, 2008)

2.2.2 Tecnologías para la educación primaria: Importancia

La digitalización ha traído herramientas útiles para la humanidad sin importar el contexto donde se observen las ventajas, es por ello que la educación y enseñanza no pueden quedar relegados de los avances que día a día se ejecutan, en consecuencia, los docentes deben hacer uso de estas herramientas que son consideradas llamativas para la población estudiantil y fungen como elemento motivador al momento de realizar actividades lúdicas.

Resulta obvio que la capacidad de penetración de las TIC alcanza a la mayor parte de la actividad humana planteando nuevas necesidades educativas. En consecuencia, cambios sociales de importancia sobresalen en el actual proceso de globalización, Cuando hablamos de la integración de las tecnologías en la educación, éstas suelen ser presentadas desde la mirada del cambio y de la innovación. Sin embargo, las TIC pueden usarse de una forma completamente tradicional sin cambiar ni alterar metodologías y concepciones educativas. A menudo, las TIC se conciben como simples herramientas para transmitir información o acceder a ella. (Contrera & Begoña, 2006)

Las TIC juegan un papel fundamental en las competencias digitales, estando además sujetas a una continua y constante evolución, siendo necesario que sean integradas adecuadamente en los procesos educativos para lo que habrá que realizar los esfuerzos necesarios constantemente. Por tanto, el optimismo mostrado no debe eclipsar las dificultades existentes. Uno es consciente que la pretensión no es solucionar la problemática del aprendizaje de las competencias básicas en la enseñanza obligatoria, sino más bien orientar sobre las posibles acciones a seguir para actuar mejorando el proceso de enseñanza- aprendizaje. (López, 2009)

2.2.3 Desarrollo físico, cognitivo y psicosocial de los niños y niñas de 7 y 8 años

El desarrollo físico es menos acelerado durante la tercera infancia que en años anteriores. Existen amplias diferencias en estatura y peso, El crecimiento cerebral continúa durante la infancia con un aumento gradual de materia blanca y un descenso en materia gris. El cuerpo calloso, que conecta ambos hemisferios cerebrales, se mieliniza de manera progresiva. Debido a las mejorías en desarrollo motor, durante la tercera infancia niños y niñas pueden participar en un amplio rango de actividades motoras. Cerca de 10% del tiempo de recreo de los niños en edad escolar, en especial en el caso de niños varones, se dedica al juego físico vigoroso. El juego

informal y espontáneo ayuda a desarrollar habilidades físicas y sociales. Los juegos de los niños varones son más físicos y los de las niñas son más verbales. Muchos niños, en especial los varones, participan en deportes competitivos organizados. (Papalia, 2004)

3 Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

Este proyecto de intervención disciplinar nace a partir de falencias académicas encontradas en un grupo de estudiantes de la Institución Educativa San José de Achí. El enfoque de nuestra estrategia de intervención es cualitativo, de tipo descriptivo. una óptica de tipo cualitativo comporta, en definitiva, no solo un esfuerzo de comprensión, entendido como la captación del sentido de lo que el otro o los otros quieren decir a través de sus palabras, sus silencios, sus acciones y sus inmovilidades a través de la interpretación y el diálogo, si no también, la posibilidad de construir generalizaciones, que permitan entender los aspectos comunes a muchas personas y grupos humanos en el proceso de producción y apropiación de la realidad social y cultural en la que desarrollan su existencia. (Casilimas, 2002)

Este enfoque se basa en métodos de recolección de datos no estandarizados, por lo que no se realiza una medición numérica de las variables en investigación ya que la realidad es entendida como subjetiva, cambiante y que comprende diversos contextos. Luego entonces, a partir de la observancia y descripción de situaciones, conductas, personas y sus manifestaciones, ideas y opiniones se puede adquirir información que en este caso es de los estudiantes de grado segundo del grupo “A”

3.2 Línea de investigación institucional

Según la clasificación dada por la Fundación Universitaria Los Libertadores, el presente trabajo pertenece a la línea institucional de investigación: Evaluación, Aprendizaje y Docencia, en el grupo de Pedagogías, ya que esta línea aborda pilares importantes dentro de actividad de la formación académica donde la educación debe pensarse como un desarrollo importante, complejo y mutable ,pues esta es entendida como una actividad cambiante donde los docentes debemos adaptarnos a dicha mutabilidad y así poder construir estrategias que se adecuen a la sociedad y a las generaciones. El tema de este trabajo tiene que ver con las TIC en los procesos de aprendizaje del área de investigación: Didácticas, de la Facultad en Ciencias de la Educación

3.3 Población y muestra

Este proyecto se aplicará a estudiantes de grado segundo “A” de la Institución Educativa San José de Achí, que este año cuenta con dos cursos de segundo, un total de 50 estudiantes, tomando como muestra a el curso segundo “A” con 25 niños, Las edades de los estudiantes están en el rango de los 7 a 8 años.

3.4 Instrumentos de investigación

3.4.1 Instrumento de diagnostico

Se elaboró una encuesta con 10 preguntas tipo test con el formato de la página web AllCounted, esto con el propósito de determinar el interés, usos y conocimientos sobre las herramientas TIC, también para determinar el nivel académico en cuanto a comprensión lectora de los estudiantes de 2 “A”

Esta encuesta será aplicada a los estudiantes de las instalaciones de la institución educativa, en la sala de sistemas, de manera simultánea, Vía Online. (Anexo A),

3.4.2 Instrumento de seguimiento

Se elaboró un registro anecdótico, esto permitirá hacer observaciones sobre los adelantos, las consideraciones y obstáculos que eventualmente pudieran tener los estudiantes en la medida que vayan interactuando y participando en los medios digitales propuestos.

Como esqueleto de este formato se encuentran: Fecha en que se realiza la observación, el nombre de la actividad, el nombre del docente que hace las apreciaciones y observaciones, la descripción de la actividad a desarrollar, es decir, las características o tipo de actividad, la metodología utilizada, los objetivos con que se realiza la actividad, las competencias a evaluar que dependerá de la adquisición, desarrollo y afianzamiento de habilidades los recursos empleados que faciliten llegar a la consecución de los objetivos y finalmente se hacen las observaciones sobre las actitudes, comportamientos y reacciones de los estudiantes frente a la actividad. (Anexo B)

3.4.3 Instrumentos de evaluación

Se aplicará posterior a la aplicación de la propuesta una evaluación. El objetivo es el de determinar los resultados obtenidos de aplicar esta propuesta, por medio de las aplicaciones digitales “Cuentos con juegos” y “Oxbooks”. Se evaluará su funcionalidad y utilidad en el proceso de enseñanza aprendizaje la comprensión lectora.

después de haber utilizado, navegado e interactuado en las diferentes aplicaciones digitales, el estudiante responde la evaluación. Contiene los componentes pedagógicos, temático o disciplinar y tecnológico.

(Ver anexo C)

4.Estrategia de intervención

4.1 Primera propuesta cuentos con juegos

En un principio se le indicará al estudiante mediante un equipo tecnológico (computadora) la primera actividad que se propone a partir de las TIC, esta es cuentos con juegos una aplicación diseñada para la comprensión de lectura en infantes donde se tiene la opción de elegir un cuento por actividad, cada estudiante podrá elegir el cuento que desee.

4.1.2 Ruta de intervención

A Partir de estas dos herramientas se procederá de la siguiente manera:

- a) por cada estudiante seleccionar un equipo electrónico(computadora)
- b) utilizar la aplicación digital cuentos con juegos u oxbooks (a elección del profesor)
- c) que cada estudiante seleccione un cuento por actividad, a su elección (esto permite darle el sentimiento de libertad de escoger al alumno, por lo cual sentirá mayor motivación al jugar)
- d) establecer un tiempo mínimo y máximo para la actividad, esto dependiendo de la aplicación tecnológica (cuentos con juegos u oxbooks) y por tanto queda a discrecionalidad del profesor estipular el tiempo

Nombre del proyecto: Cuentos con juegos

Docentes encargados:

Elaine Carolina Daza Daza

Karina Palencia Grajales

Maribel del Carmen Ruiz Díaz

Contenidos

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	MATERIALES	EVALUACIÓN
Con cuentos aprendo	Por medio de la aplicación digital cuentos con juegos el estudiante podrá seleccionar el cuento que desee para leer y responder las preguntas que ahí en la aplicación aparecen	<p>Físicos: computador, teléfono celular o Tablet</p> <p>Virtuales: internet junto con la aplicación</p>	<p>constará a partir de una aplicación de las planteadas, lo anterior a elección del docente.</p> <p>El docente seleccionará para todos los estudiantes una aplicación de las dos propuestas y un cuento en específico se establece una calificación positiva a partir de 6 respuestas correctas de 10 preguntas</p>

4.2 Segunda propuesta: OXBOOKS es el segundo recurso digital que proponemos, a simple vista parece similar al anterior, pero es totalmente diferente, este juego es dinámico pues no contiene imágenes estáticas, éste está diseñado en formato de video juego, lo cual lo hace más atractivo y estimulante en un plano visual, tiene la opción de escoger el nivel de dificultad. En este se manejará la misma dinámica que el anterior pues este también es una aplicación descargable para equipos de computación

4.2.1 Ruta de intervención:

Partir de estas dos herramientas se procederá de la siguiente manera:

- a) por cada estudiante seleccionar un equipo electrónico(computadora)
- b) utilizar la aplicación digital cuentos con juegos u oxbooks (a elección del profesor)
- c) que cada estudiante seleccione un cuento por actividad, a su elección (esto permite darle el sentimiento de libertad de escoger al alumno, por lo cual sentirá mayor motivación al jugar)
- d) establecer un tiempo mínimo y máximo para la actividad, esto dependiendo de la aplicación tecnológica (cuentos con juegos u oxbooks) y por tanto queda a discrecionalidad del profesor estipular el tiempo

4.2.2 Plan de acción

ACTIVIDADES	TIEMPO	OBJETIVO	RECURSO	PROCEDIMIENTO
Usando la aplicación propuesta el estudiante puede escoger el nivel de dificultad que desee para jugar	Se establece un tiempo de 15 minutos por actividad	Lograr que el estudiante pueda comprender los cuentos que contienen esta aplicación por medio de las preguntas que se realizan en la misma	Físicos: computador , teléfono celular o Tablet Virtuales : internet junto con la aplicación	constará a partir de una aplicación de las planteadas, lo anterior a elección del docente. El docente seleccionará para todos los estudiantes una aplicación de las dos propuestas y un cuento en específico se establece una calificación positiva a partir de 6 respuestas correctas de 10 preguntas

5 Conclusiones y recomendaciones

5.1 Conclusiones

- ✓ Existe un bajo nivel de comprensión lectora por parte de los estudiantes colombianos a nivel nacional, esto es corroborado por las pruebas nacionales (SABER) e internacionales (PISA).
- ✓ Los estudiantes de segundo de primaria de la institución San José de Achí tienen bajo rendimiento en competencia lectora.
- ✓ Se ha demostrado que la digitalización de la enseñanza por medio de las TIC como estrategia lúdica ayuda en gran medida a la motivación de los estudiantes.
- ✓ Los resultados generados por los antecedentes investigativos propuestos fueron positivos, estos vinculaban la enseñanza por medio de mecanismos digitales generando un mayor interés por parte de los estudiantes y en consecuencia mejorando su nivel académico en comprensión lectora
- ✓ A partir del marco teórico se deduce que la comprensión lectora debe concebirse como parte de la lectura, pues el contexto de los textos permite atribuir el significado de los mismos y es allí donde radica su importancia

Referencias

Casilimas, C. A. (2002). Investigación cualitativa. En G. Briones, *Epistemología de las ciencias sociales* (págs. 9-285). Bogotá: Arfo Editores e Impresores Ltda.

Contrera, D., & Begoña, G. (2006). la alfabetización digital y el desarrollo. *Revista Iberoamericana de Educación*, 42(1), 103-125, doi: 2445/57176.

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (10 de 2018). *www.unicef.org*. Obtenido de *www.unicef.org*: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Gómez, L. (2008). El desarrollo de la competencia lectora en los. *Redalyc*, 37(3), 95-126
doi:11117/1364.

López, F. M. (2009). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y las competencias básicas en educación. *Espiral, Revista de Docencia e Investigación*, 15-26.

Montoya Álvarez, O., Gómez Zermeño, M., & García Vázquez, N. (2016). Estrategias para mejorar la comprensión lectora a través de las TIC. *Edmetec*, 5(2), 71-93
doi:10.21071/edmetec.v5i2.5777.

Núñez, P. D. (2006). *Taller de comprensión lectora* . Barcelona : Octaedro .

Palomino, J. G. (2011). comprension lectora y rendimiento escolar:. *comuni@cción*, 2(2), 27-36.

Papalia, D. (2004). *psicologia del desarrollo*. México: McGrawHill.

Solé, I. (1992). *Estrategias de lectura*. Barcelona, España : Graó.

Anexos

Anexo A

Encuesta sobre el uso de las TIC (tecnología de la información y comunicación)

https://www.allcounted.com/t?sid=3uxbtrzyibxhv&lang=es_MX

* Indica una respuesta obligatoria.

Encuesta dirigida a estudiantes de segundo “A” de la Institución Educativa San José de Achí. Objetivo: Hacer un diagnóstico sobre intereses, usos, conocimientos sobre las herramientas TIC y sobre el nivel académico y sus correspondientes dificultades.

Gracias por responder esta encuesta, apreciamos tus respuestas ya que son para crear estrategias de mejoramiento académico.

***1. ¿En qué rango está tu edad?**

- ☐ 10 o menos
- ☐ 5-6 años
- ☐ 7-8 años

***2. ¿Tienes computador en casa?**

- ☐ Sí
- ☐ No

***3. ¿Desde qué edad utilizas computador?**

- ☐ 6 años

- ☐ 5 años
- ☐ 4 años
- ☐ Menos

4. ¿Cuánto tiempo utilizas internet en el día?

- ☐ No utilizo internet
- ☐ 1 hora
- ☐ 2 horas
- ☐ Más de 2 horas

5. ¿Tienes internet en tu casa?

- ☐ Sí
- ☐ No

6. ¿Cuándo accedes a internet lo haces desde?

- ☐ Casa
- ☐ Café internet
- ☐ Colegio
- ☐ No utilizo internet

7. ¿Cuál ha sido tu nivel académico en español este año?

- ☐ Bajo
- ☐ Aceptable
- ☐ Bueno

☐ Excelente

8. ¿Te gusta leer?

☐ Me gusta

☐ No me gusta tanto

☐ No me gusta

9. ¿Entiendes lo que lees en clase?

☐ No entiendo

☐ Entiendo a veces

☐ Nunca entiendo

☐ Siempre entiendo

10. ¿Lees cuentos en tus ratos libres?

☐ Sí

☐ No

☐ A veces

Anecdotalario (Anexo B)

Fecha: _____ curso(s): _____

Área _____ Docente: _____ Descripción de
la actividad: _____

Metodología:

Objetivo(s): _____

_____ Competencias a evaluar:

_____ Recursos empleados:

_____ Observaciones y/o resultados:

Registrado por: _____

Anexo (C)

El niño y los clavos



Había un niño que tenía muy mal carácter. Un día, su padre le dio una bolsa con clavos y le dijo que cada vez que perdiera la calma, clavara un clavo cerca del patio de la casa. El primer día, el niño clavó 37 clavos. Al día siguiente, menos, y así el resto de los días. El pequeño se iba dando cuenta que era más fácil controlar su genio y su mal carácter que tener que clavar clavos en la cerca. Finalmente llegó el día en que el niño no perdió la calma ni una sola vez y fue alegre a contárselo a su padre. Había conseguido, ¡finalmente controlar su mal temperamento! Su

padre, muy contento y satisfecho, le sugirió que por cada día que controlase su carácter sacase un clavo de la cerca. Los días pasaron y cuando el niño terminó de sacar todos los clavos fue a decírselo a su padre.

Entonces el padre llevó a su hijo de la mano hasta la cerca y le dijo:

- “Has trabajado duro para clavar y quitar los clavos de esta cerca, pero fíjate en todos los agujeros que quedaron. Jamás será la misma. lo que quiero decir es que cuando dices y haces cosas con mal genio, enfadado y mal carácter dejas una cicatriz, como estos agujeros en la cerca. Ya no importa que pidas perdón, la herida estará allí. Y si una herida física es igual que una verbal. Los amigos, así como los padres y toda la familia, son verdaderas joyas que hay que valorar. ellos te sonríen y te animan a mejorar. Te escuchan, comparten una palabra de aliento y siempre tienen su corazón abierto para recibirte. Las palabras de su padre, así como la experiencia vivida con los clavos, hicieron con que el niño reflexionara sobre las consecuencias de su carácter.

¿Cómo era el carácter del niño?

- 1) Muy bueno
- 2) Regular
- 3) Muy malo

¿Qué le dio su padre?

- 1) Una bolsa de clavos
- 2) Una bolsa de tornillos
- 3) Una caja de herramientas

¿Qué debe hacer el niño al perder la calma?

- 1) Preparar una cerca
- 2) Sacar un clavo de la cerca
- 3) Clavar un clavo en la cerca

¿Cuántos clavos clavó el primer día?

- 1) Solo uno
- 2) 37
- 3) 80

¿De qué se dio cuenta el niño?

- 1) Que era más fácil controlar su genio que clavar los clavos
- 2) Que si clavaba a la mañana muchos clavos no necesitaba hacerlo luego
- 3) Que su padre le dio una tarea injusta